

Gymnázium Nad Štolou 1, Praha 7

MATURITNÍ PRÁCE

Jednoduchá počítačová hra

Autor práce: Vojtěch Hána

Vedoucí práce: Martin Sourada

Třída: 5S

2021/2022

Prohlášení: Prohlašuji, že jsem maturitní práci vypracoval samostatně, použil jsem pouze podklady uvedené v příloženém seznamu a postup při zpracování a dalším nakládání s prací je v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů.

V Praze dne 3. října 2022

Chtěl bych poděkovat veškerému mužskému obsazení Genshin Impactu, jejichž magnificentní pozadí a jiné statky mě při psaní práce budou držet při čítné.

Obsah

Úvod	5
I Teoretická část	6
1 Charakteristika hry	6
2 Užití nástroje	7
2.1 Engine	7
3 Vývoj	8
II Uživatelská příručka	9
1 Cíl hry	9
2 Ovládání	10
Závěr	11
Resumé	12
Příloha	13

Úvod

Já ti jednu uvedu, jen počkej!

Část I

Teoretická část

1 Charakteristika hry

Ano tat'ko unreale break my node links.

2 Užité nástroje

2.1 Engine

Veřejnosti je přístupno nepřeberné množství herních enginů, každý z nich se svými plusy a mínusy, orientovaný na jiný segment trhu. *Unigine* exceluje ve velkých scénách díky 64bitovým souřadnicím, zatímco *Clausewitz* je zaměřený na top-down grand-strategy hry.

Jelikož *Astra* je mým prvním velkým projektem, co se vývinu her týče, bylo pro mne důležité, aby pro zvolený engine bylo dostupné velké množství dokumentace a aktivní komunita, na kterou by se bylo možná obrátit v případě potíží. Tím z výběru vypadávají všechny málo známé enginy a také ty, které sice známé jsou, ale většinou na nich vyvíjejí pouze velká studia, jako například *CryEngine*.

Po tomto prvním kroku zbývali dva seriózní kandidáti, a to *Unity* a *Unreal Engine*. Nakonec jsem z těchto dvou zvolil *Unreal*, zejména kvůli systému osvětlení *Lumen*, který by výrazně zlehčil tvorbu realistické grafiky a vizuálnímu skriptovacímu jazyku *Blueprint*, který umožňuje implantaci základních systému hry přímo v enginu místo C++ kódu.

3 Vývoj

Část II

Uživatelská příručka

1 Cíl hry

2 Ovládání

Závěr

Závěr? Jakýpak závěr? Nejde ti snad otevřít zavařovací sklenice, drahý TeXu?

Resumé

Tato práce dělá brrrrrrr

This paper goes brrrrrrr

Příloha

Pozn.: Pokud není uveden zdroj, média jsou ve veřejné doméně.



Obrázek 1: Mňam.